

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh
NURMALINDA
NIM. 18004105

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

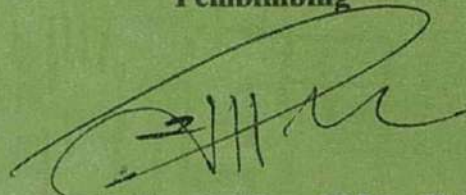
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD**

Nama : Nurmalinda
NIM/BP : 18004105/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 02 Februari 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D
NIP 195907161986021001

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji

**Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum Dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan**

Universitas Negeri Padang

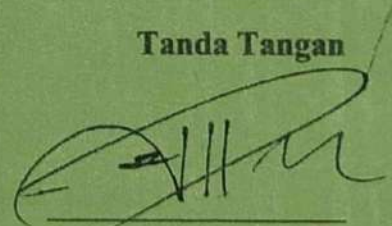
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Matematika Kelas V SD
Nama : Nurmalinda
NIM/BP : 18004105/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 02 Februari 2023

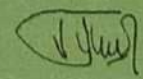
Tim Penguji

Nama
Ketua : **Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D**
NIP 195907161986021001

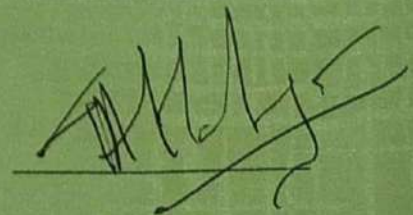
Tanda Tangan



Anggota 1. Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP 196110111986022001



2. Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd. T
NIP 198405232008121003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurmalinda
NIM/BP : 18004105/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Matematika Kelas V SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 2 Februari 2023
Yang Menyatakan



Nurmalinda
NIM. 18004105

ABSTRAK

Nurmalinda (2023) : Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan di sekolah, beberapa fakta dan temuan di lapangan berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti di SD Negeri 29 V Koto Kampung Dalam, antara lain: Kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran secara optimal dan media yang digunakan belum inovatif. Media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas penggunaannya dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai fasilitator. Banyak faktor yang menjadi kendala guru terkait pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas V SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi di SDN 29 V Koto Kampung Dalam dan 2 orang validator ahli media dosen departemen KTP FIP UNP. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas V di SDN 29 V Koto Kampung Dalam dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang diperoleh setelah melalui uji coba terbagi ke dalam dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Matematika untuk kelas V SD telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang hasil penilaiannya dari 2 validator materi dan media, masing-masing sudah dikategorikan “sangat valid”, yang mana mendapatkan nilai 4,8 untuk materi, dan 4,81 untuk media. Hasil analisis uji coba kepraktisan memperoleh nilai rata-rata 4,87 sehingga produk media pembelajaran berada pada kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil uji validitas, dan praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang di hasilkan ini layak sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran Matematika kelas V SD.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Matematika.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD”**. Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik secara moril maupun materil yang peneliti terima. Pada kesempatan kali ini, izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd. Ph.D selaku Pembimbing yang tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu untuk memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST. M.Pd.T selaku dosen penguji ujian skripsi.
3. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST. M.Pd.T dan Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Azuar, S.Pd dan Ibu Wahyuni, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Mitrawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SDN 29 V Koto Kampung Dalam.
6. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SDN 29 V Koto Kampung Dalam yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kedua orang tua (Ayahanda Syafruddin dan Ibunda Wartini) yang merupakan inspirator yang tak pernah mati, yang tulus memberikan dorongan do'a, moril, materil, serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya bagi penulis.
8. Nurasmu S.Pd, Nurhadi Rahman, Nur Syahwa Raynita dan Novita Sari yang tak pernah henti memberikan sindiran, dukungan dan doa.
9. Zaidinatul Rosman S.Pd yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan do'a.
10. Teman-teman baik yang terlibat membantu memberikan dukungan dan do'a dalam pembuatan skripsi ini terutama Annisa Fitri S.Pd, Lydia Meisya S.Pd dan Viona aliffia S.Pd.
11. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
12. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
13. Rekan-rekan seperjuangan Tp 2018 yang sama-sama berjuang dan semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah

membantu, terima kasih atas bantuan, kebersamaan dan kenangan indah yang telah kita lewati selama ini.

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT, Amin. Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun peneliti menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk	9
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
I. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
1. Media	13
2. <i>Canva</i>	27
3. Pelajaran Matematika	29
4. Keterkaitan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> dengan Mata Pelajaran Matematika	33
5. Validitas dan Praktikalitas	34
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	37
C. Kerangka Konseptual	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Model Pengembangan	45

C. Prosedur Pengembangan.....	47
D. Intrument Pengumpulan Data	51
BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN	59
A. Penyajian Data Uji Coba	59
B. Analisis Data	68
C. Revisi Produk.....	75
D. Pembahasan	79
BAB V Kesimpulan dan Saran	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR RUJUKAN.....	86
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Tengah Semester (PTS) Kelas V	6
2. Ruang Lingkup Pelajaran Matematika	32
3. Skor <i>Skala Likert</i>	52
4. Kisi-kisi Lembar Penilaian Media Ahli	53
5. Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Materi	54
6. Kisi-kisi Praktikalitas	55
7. Kriteria Interpretasi Skor	58
8. Hasil Penilaian Media 1	70
9. Hasil Penilaian Materi	72
10. Hasil Penilaian Media 2	73
11. Hasil Revisi.....	75
12. Hasil Uji Praktikalitas	77
13. Hasil Uji Validitas dan Praktikalitas	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan wal media	10
2. Kerangka Konseptual	42
3. Tahap pengembangan media pembelajaran	46
4. Tampilan <i>Google</i> untuk membuka <i>website</i> aplikasi <i>Canva</i>	64
5. Tampilan untuk mendaftar ke <i>website</i> aplikasi <i>Canva</i>	64
6. Tampilan untuk masuk dan mendaftar menggunakan <i>Canva</i>	64
7. Tampilan untuk daftar dan <i>login Canva</i>	65
8. Tampilan layar beranda pada <i>Canva</i>	65
9. Tampilan halaman presentasi <i>Canva</i>	66
10. Tampilan presentasi setelah menggunakan elemen <i>Canva</i>	66
11. Tampilan presentasi setelah memanfaatkan fitur <i>Canva</i>	67
12. Tampilan untuk membagikan media yang telah di buat di <i>Canva</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	89
2. <i>Storyboard</i>	90
3. Silabus	96
4. RPP.....	106
5. Hasil Uji Validasi Media 1	136
6. Hasil Uji Validasi Media 2	141
7. Hasil Uji Materi1	146
8. Hasil Uji Materi 2	149
9. Hasil Uji Praktikalitas	152
10. Hasil Skor Rata-rata Praktikalitas	157
11. Dokumentasi Penelitian.....	158
12. Surat Izin Penelitian	162
13. Surat Izin Penelitian	163
14. Surat Selesai Penelitian	164

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial pada masyarakat maupun individu. Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan revolusi Industri 4.0 telah menegaskan perubahan era, dengan dimulainya era kreatif (Kusumaryono, 2020:11). Pada era ini kemajuan teknologi telah merubah wajah dunia di berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan (Wijaya *et al.*, 2016: 63).

Dengan berkembangnya teknologi, guru khususnya dituntut untuk dapat memiliki kompetensi dan *skill* yang terus menerus dilatih sehingga dapat bersaing dan tidak tertinggal dengan perkembangan zaman. Dalam bidang Pendidikan, teknologi yang kita gunakan seperti *smartphone*, komputer, dan lain sebagainya merupakan suatu hal yang tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran saat ini.

Dalam dunia pendidikan pembelajaran merupakan bagian terpenting. Menurut Pane & Darwis Dasopang (2017) pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan di dalam proses belajar dan pembelajaran dapat diketahui dengan melihat tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Di dalam pelaksanaan pembelajaran tidak

terlepas dengan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang pernah di terapkan pemerintah sebagai pengganti kurikulum sebelumnya. Karena pada kurikulum 2013 adanya penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum 2013 ini diterapkan pembelajaran tematik terpadu di mana pembelajaran lebih menekankan pada keaktifan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2014) bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu; berpusat pada siswa, dan guru berperan sebagai fasilitator. hal ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta memberikan siswa pengalaman langsung.

Pada kurikulum 2013, mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar mengalami dua kali perubahan. Pada tahun 2016, kemendikbud memutuskan untuk mengeluarkan Matematika dari pembelajaran terpadu dengan alasan : (1) Matematika memiliki karakteristik objek kajian dan metode yang berbeda dengan mata pelajaran lain dan objeknya bersifat abstrak serta menggunakan metode kajian deduktif; (2) kebermaknaan pembelajaran Matematika SD dapat ditingkatkan melalui pembelajaran Matematika dalam konteks dunia nyata siswa; (3) pembelajaran matematika dengan tema memiliki keterbatasan dalam mengakomodir struktur dan konten Matematika secara utuh. Pemisahan Matematika dari pelajaran lainnya ini diharapkan dapat

membuat siswa mempelajari konsep Matematika lebih mendalam.
(Dyah,2018:37)

Menurut Permendikbud UU No. 69 (2013) dalam kurikulum 2013 terdapat pola pikir yaitu pola pembelajaran alat tunggal diubah menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia. Oleh karena itu seorang pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Dalam beberapa penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media yang melibatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Untuk mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim, 2018: 58). Adaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam sistem pendidikan harus menjadi fokus negara-negara berkembang guna menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan siap menghadapi persaingan global. Tujuan-tujuan dalam pendidikan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran. (Atalay, 2015: 97).

Batubara (2018:15) menyatakan bahwa kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa yang sedang dalam tahapan fase operasional konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang mampu dijelaskan dengan menggunakan bahasa verbal. Hal ini juga sependapat dengan pendapat Lailiyah & Sukartiningsih (2018:51) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu guru menyampaikan sebuah materi atau informasi pada siswa sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Fransisca (2018:17) bahwa penggunaan media pembelajaran membantu untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada

siswa agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa agar lebih fokus saat mengikuti pembelajaran, jadi media pembelajaran sangatlah berpengaruh untuk mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Ketiga pendapat tersebut didukung dengan pendapat Mawardi (2018:31) yang menyatakan bahwa media pembelajaran hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 28 Maret 2022 dengan guru-guru yang ada di SDN 29 Kampung Dalam menyatakan bahwa 1) Dalam kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran secara optimal dan media yang digunakan belum inovatif sehingga mengakibatkan peserta didik melupakan materi yang sebelumnya telah di pelajari. 2) Pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai fasilitator. 3) Media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas penggunaannya dalam pembelajaran Matematika. 4) Guru mengakui, bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. 4) Banyak faktor yang menjadi kendala guru terkait pengembangan media yaitu: faktor waktu, biaya, kemauan dan kreativitas yang masih kurang. Bertolak dari hasil observasi maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas V SD.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Adanya peran matematika memungkinkan segala aspek kehidupan di dunia ini berkembang dengan begitu pesat. Perkembangan ekonomi, teknologi, sampai pada industri tidak lepas dari campur tangan Matematika di dalamnya. Mengingat pentingnya peran Matematika tersebut untuk itulah Matematika diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. (Amallia, 2018 : 125).

Pembelajaran Matematika hendaknya mampu mengubah pandangan siswa bahwa matematika bukan hanya sebatas pada perhitungan angka. Banyak siswa menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Pandangan inilah yang membuat siswa mudah menyerah bahkan sebelum mereka mempelajari Matematika. Siswa cenderung menghafal konsep dari buku ajar ataupun konsep yang diberikan gurunya tanpa mau memahami maksud dan isinya (Amallia, 2018:126).

Materi pada pembelajaran matematika yang didapat pada setiap tingkatan selalu bertambah tinggi dan bertambah sulit. Semakin tinggi tingkatan sekolah matematika malah bukan menjadi teman bagi siswa tetapi malah dianggap sebagai ilmu yang ditakuti, menyeramkan, dan membosankan. Alasan yang menjadikan hasil belajar matematika rendah di Indonesia adalah proses pembelajaran yang lemah di tingkat Sekolah Dasar (SD) yang menjadi pengaruh terhadap pemahaman di tingkat selanjutnya (Yuniawatika, 2017:90).

Bedasarkan hasil obsevasi dapat dilihat dari tabel nilai ujian tengah semester data yang di ambil pada saat observasi di SDN 29 Kampung Dalam Tahun Ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 19 orang, nilai yang paling rendah dan sebagian besar tidak mencapai ketuntasan adalah nilai dari mata pelajaran Matematika, dapat dilihat pada tabel 1. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika agar dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Tabel 1. Penilaian Tengah Semester (PTS) Matematika Kelas V SDN 29 Kampung Dalam Tahun Ajaran 2021/2022

No	Nama	MTK Nilai	Mata Pelajaran					
			BI Nilai	PPKn Nilai	IPA Nilai	IPS Nilai	SBdP Nilai	KBM
1	Nilai Tertinggi	78	84	98	87	90	95	70
2	Nilai Terendah	43	51	43	53	34	46	70
3	Jumlah	1.073	1.289	1.298	1.292	1.181	1.302	70
4	Rata-rata	56	67	67	68	62	68	70

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran Matematika dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan aplikasi pendukung lainnya. *Canva* merupakan sebuah *website* desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara *online*. Berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti akses yang mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi *Canva* juga menjadikan peserta didik lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. Saat ini *Canva* tersedia dalam versi *website*, serta

aplikasi bagi pengguna *smartphone* android dan IOS (Yundayani *et al.*, 2019: 170).

Bedasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD”**

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan dari latar belakang di atas, maka didapatkan identifikasi masalah didalam penelitian ini adalah:

1. Kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran secara optimal dan media yang digunakan belum inovatif.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas penggunaannya dalam pembelajaran Matematika.
3. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai fasilitator.
4. Banyak faktor yang menjadi kendala guru terkait pengembangan media

C. Batasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah yang ditemukan pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD. Maka peneliti membatasi penelitian ini pada Kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran secara optimal dan media yang digunakan belum inovatif dengan batasan sebagai berikut:

1. Hasil media pembelajaran yang di rancang pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD.

2. Materi bangun ruang yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan silabus mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas V SD.
3. Pengembangan produk yang dilakukan dibatasi sampai tahap uji validitas dan praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang di atas, maka beberapa rumusan permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Matematika kelas V SD?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Matematika kelas V SD?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran Matematika kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SD.
2. Menghasilkan media pembelajaran yang valid pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SD.
3. Menghasilkan media pembelajaran yang praktis dan menarik pada mata pelajaran Matematika kelas V SD.

F. Spesifikasi Produk

Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* untuk mata pelajaran Matematika untuk kelas V SD, terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan siswa termotivasi untuk belajar mandiri. Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Matematika Kelas V SD materi pembelajaran pada materi Volume kubus dan Balok.
2. Produk media pembelajaran ini berbentuk multimedia yang memuat gambar, teks, animasi, audio, dan video.
3. Hasil produk berupa media pembelajaran dalam format PPTS dan *Link*.
4. Produk media Pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk *file* yang dapat dioperasikan menggunakan *laptop*, komputer maupun *android*.
5. Dari aspek perancangan dan penggunaan yaitu:

- a. Perancang

Perancang berfungsi untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi atau pokok bahasan sesuai tuntutan pada silabus.

- b. Pengguna

Siswa kelas V SDN 29 Kampung Dalam pada mata pelajaran Matematika merupakan pengguna yang nantinya akan dapat menggunakan media.

c. Teks, Gambar, Audio, Video, *Quiz*.

Pengembangan media berbasis komputer & *gadget* ini akan terdapat teks, gambar, audio, video dan *quiz* yang berfungsi sebagai penunjang media agar menjadi lebih menarik bagi siswa serta mendukung dan memperjelas materi.



Gambar 1. Tampilan awal media

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media Pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika ini dilakukan sebagai upaya sebagian siswa menganggap Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Pandangan inilah yang membuat siswa mudah menyerah bahkan sebelum mereka mempelajari Matematika. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Pengembangan ini dirancang dalam rangka untuk proses pembelajaran dalam kelas maupun mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hal itu merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Penelitian pengembangan media pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika menggunakan aplikasi *Canva* ini diasumsikan dapat:

1. Memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran.
2. Memberikan kemudahan pada siswa dalam memperoleh informasi dan mempelajari materi pembelajaran Matematika.
3. Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan dari segi peneliti

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti seperti kemampuan, waktu dan biaya maka dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* maka peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan untuk 2 Kompetensi Dasar (KD) dan satu pokok materi saja.

3. Keterbatasan dari segi aplikasi

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* memiliki keterbatasan, yaitu penggunaan aplikasi *Canva* harus menggunakan jaringan internet, penggunaan *template* dan animasi pada

aplikasi *Canva* sebagiannya berbayar, penyimpanan akhir file produk menggunakan *link* sehingga harus menggunakan jaringan internet.

I. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi Siswa, sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan, pertimbangan dan suatu hal baru dalam rangka menumbuhkembangkan karakter siswa serta meningkatkan pencapaian kompetensi belajar.
4. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembnagkan media yang dapat menunjang proses pembelajaran Matematika di kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*.
2. Kevalidan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD yaitu Penilaian kelayakan validator materi menghasilkan rata-rata 4,80 (Sangat Sesuai). Penilaian kelayakan validator media menghasilkan rata-rata 4,81 (Sangat Valid). Maka dapat di katakan mediapembelajaran ini sangat valid digunakan.
3. Kepraktisan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD diujicobakan kepada 20 orang siswa. Penilaian kepraktisan menghasilkan rata-rata 4,87 (Sangat Praktis). Maka media pembelajaran sangat praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan tersebut, maka dapat disimpulkan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang telah

dikembangkan sangat sesuai dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran mandiri.

B. SARAN

1. Bagi guru dan siswa yang menggunakan produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menggunakan produk ini sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah hendaknya memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan, mengikuti seminar, *workshop* yang berkaitan dengan media pembelajaran sehingga guru dapat membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik dan tepat sebagai media pembelajaran.
3. Bagi seorang pengembang atau pendidik pada umumnya untuk meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan *software* media khususnya *software Canva* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi mata pelajaran yang lain.
4. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menguji efektivitas penggunaan produk media pembelajaran menggunakan *Canva* pada mata pelajaran Matematika kelas V yang dikembangkan dalam penelitian ini, dimana pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti kurang luas karena diuji cobakan dengan sampel yang terbatas.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Salim & Agus Hadi Utama. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 71 – 78
- Agustyanigrum, N., & Gusmani, Y. (2017). Praktilitas dan Keefektifan Modul Geometrik Analitik Ruang Berbasis Konstruktivisme. *jurnal Dimensi*, 6(3)
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Ali Hamzah dan Muhlissrarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Rajawali Pers, , h.48
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 2(2), 123-133.
- Andrew Fernando dkk.(2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atalay, R. (2015). The Education and the Human Capital to Get Rid of the Middle- income Trap and to Provide the Economic Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 969–976. ISSN: 18770428. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.720>
- Ayu Pramoda W, Diah. (2018). Penggunaan Soal *Higher Order Thinking Skill* (HOST) Berbasis Warisan Budaya Indonesia Dalam Kurikulum 2013 Dalam Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah dasar: *Jurnal Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. Vol (2).37
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yeni J, Fetri 2017. *Pengembangan Sumber Daya Pembelajaran*. Padang: Sukabina Press